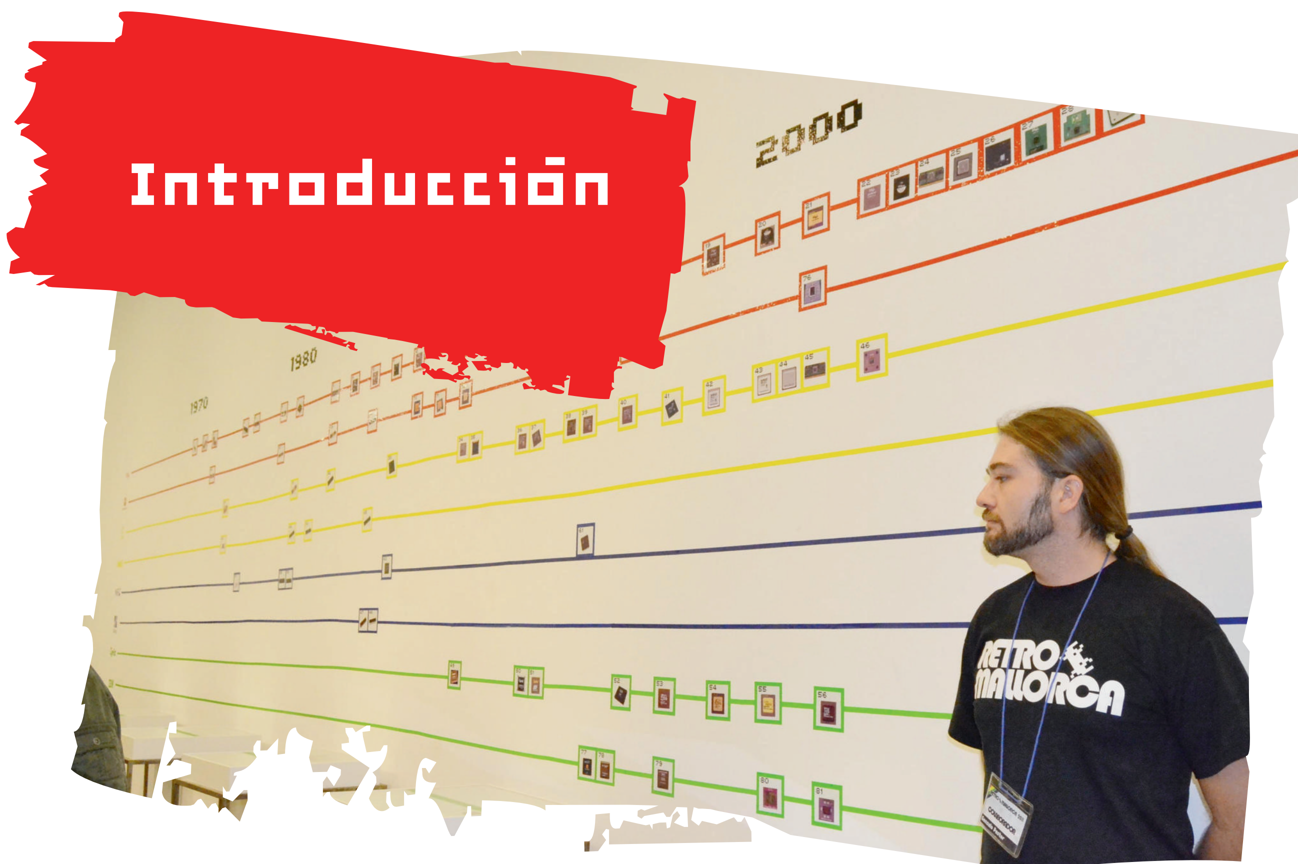
RETRO MALLORCA



Obra Social
SA NOSTRA Caixa de Balears

Más información, fotografías y vídeos en:
retromallorca.com/retromallorca2011

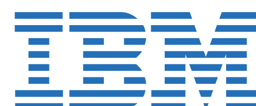
Introducción





















El 3 de diciembre de 2011 tuvo lugar la segunda edición de RetroMallorca, un evento dedicado a los orígenes de la informática y los videojuegos. RetroMallorca pretende traer de vuelta los recuerdos de todos los que vivieron los inicios de la tecnología a partir de los años 80, y descubrir esa historia a los que únicamente están familiarizados con épocas más actuales.

Tras la gran acogida del primer evento en 2010, supuso una gran responsabilidad para nosotros intentar repetir y mejorar la experiencia en todos los aspectos posibles. El Centre de Cultura "SA NOSTRA" nos volvió a acoger, pero ofreciéndonos en esta ocasión su principal espacio de exposiciones, en la primera planta del edificio, lo que incrementaba la superficie disponible de 80 a 225 m^2. Dicho espacio fue aprovechado en su totalidad con las diferentes áreas, que fueron visitadas por más de 1000 personas a lo largo del día.

Por otro lado, el Centre de Cultura “SA NOSTRA” nos brindó la posibilidad de utilitzar el auditorio con capacidad para más de 180 personas, una gran oportunidad para ofrecer mejores ponencias y contenidos durante toda la jornada.

Con estas nuevas y mejores condiciones, hicimos todo lo posible por sacarles el mayor partido, convirtiendo RetroMallorca por un día en el centro de atención de la isla en cuanto al ocio digital, y manteniendo la premisa del acceso libre y gratuito a todas las actividades.



Entrada al evento

La primera sala de las instalaciones daba la bienvenida al público con un preámbulo de lo que iba a ser una de las claves del evento: una máquina recreativa, de las que proporcionaron tantas horas de diversión en bares y salones durante las décadas de los 80 y 90.

A continuación, la primera de las zonas de exposición, se dedicó íntegramente a los modelos más representativos de las diferentes generaciones del fabricante Apple, sin duda uno de los pioneros de la informática doméstica. Un homenaje al cofundador de la compañía, y precisamente desaparecido en 2011, Steve Jobs.



Apple IIe (1983)
Apple IIc (1984)
Apple Mac Classic (1990)
Apple Macintosh LC (1990)
Apple Newton MessagePad 120 (1994)
Apple Macintosh Performa 6400 PowerPC (1996)
Apple iMac G3 (1998)
Apple PowerMac G3 Blue & White (1999)
Apple PowerMac G4 (2000)
Apple Pro Mouse (2000)
Apple AirPort Snow (2001)
Apple eMac G4 (2003)
Apple iBook G4 (2003)
Apple Mac Mini G4 (2005)
Apple PowerMac G5 (2006)
Apple iMac G5 (2006)



En la misma sala, se pudo observar una gran proyección en la que se sucedían diapositivas con personajes históricos de la informática y sus citas más famosas, con especial atención a los desaparecidos durante el mismo año, como el ya mencionado Steve Jobs, o el cocreador del sistema operativo UNIX y autor del lenguaje de programación C, Dennis Ritchie.

Zona de juego

Al igual que en la anterior edición, esta fue la zona más concurrida del evento, en la que resultaba difícil encontrar un hueco para descubrir lo que se ofrecía en ella. En esta ocasión, nos propusimos recrear el ambiente de los clásicos salones recreativos de los años 80, para lo que no podían faltar las máquinas "arcade", la iluminación adaptada, e incluso el sonido de fondo obtenido directamente de grabaciones de la época. Todo ello se convirtió en un escenario elogiado por muchos visitantes. Pasamos a describir lo que formó parte del mismo:

- Una máquina recreativa multijuego, original de la época, cedida por Incamatic.

- Dos recreativas adicionales, pero en este caso conformadas por muebles orginales restaurados, que albergaban en su interior ordenadores actuales para ejecutar con el conocido sistema MAME los juegos de toda la vida. Un completísimo trabajo artesanal que permitió traer de vuelta estos sistemas abandonados. También ejemplo de construcción similar era la máquina ubicada en la entrada del recinto, pero en ese caso comenzando desde cero, sin un mueble original.

- Un "bartop" (reproducción de la parte superior de una recreativa), también de construcción totalmente casera, en el que se llevó a cabo el torneo de Tetris a lo largo de la jornada, y cuya proyección se pudo visualizar simultáneamente ocupando la totalidad de una de las paredes de la estancia. Los resultados de la competición fueron los siguientes:

- Primer puesto para Juan Alberto Rodríguez Villena, ganador de una estancia de dos noches en el Aparthotel Plaza Son Rigo.

- Segundo puesto para Daniel Rodríguez, ganador de una consola Sega Megadrive, cortesía de SatSupport.

- Y tercer puesto para Anabel Núñez, quien se llevó un Tetris Tower 3D.

- Mención especial para Juan Marí, quien después de varios intentos logró pasar la preselección demostrando su gran voluntad por participar.



- Un "cockpit" construido personalmente por Víctor Gómez y Toni Nicolau. Se trata de un habitáculo que reproduce la sensación de estar a los mandos de un coche, con su correspondiente asiento, volante y pedales, y que permitió a los asistentes rememorar la sensación de "subirse" a aquellas grandiosas recreativas como la del mítico Out Run.

- Y por último, tres videoconsolas domésticas que cualquier aficionado tiene en su recuerdo: Super Nintendo, Sega Megadrive y Sega Master System.



2º Zona, exposición y proyecciones



Tras la zona de juegos se accedía a la segunda sala de exposición, en la que se encontraban dos vitrinas, paredes decoradas con motivos de Pacman y numerosos displays de metacrilato, con el fin de mostrar de la mejor manera posible las diferentes piezas de colección. Antiguos periféricos, históricos programas de ordenador, y videojuegos de todas las épocas en diferentes formatos, todos acompañados de su correspondiente ficha informativa, fueron los protagonistas de este espacio.

Dos proyecciones ambientaron la estancia con vídeos plagados de contenido relacionado con la exposición.

Periféricos

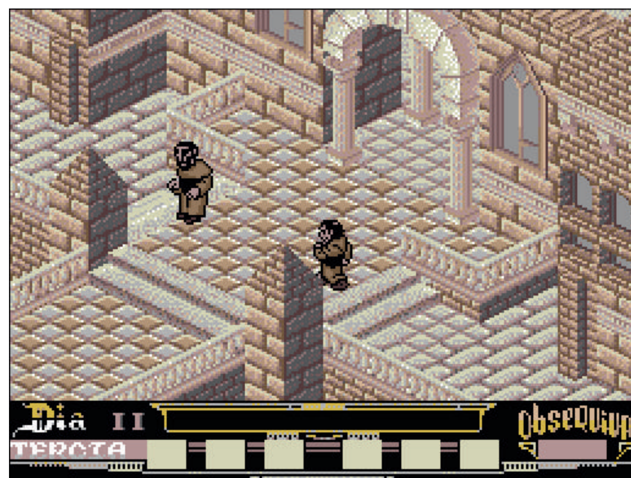
- Ampliación 512K RAM - Miracle Systems LTD (Sinclair QL)
- Cassette Sony HDC600 S
- Commodore 1541 disk drive (Commodore 64)
- Commodore Amiga 590 (20MB HDD + 2MB RAM)
- Controladora Qdisc (CST) (Sinclair QL)
- Joystick GunShot 1 (Commodore 64)
- Joystick Phasor One
- Joystick Sinclair SJS-1 (Spectrum)
- Joystick Spectravision QuickShot
- Joystick Stic Plus (Spectrum)
- Joystick Zero-Zero MHT Ingenieros (Spectrum)
- Modem Landata MV-213 1200 baudios
- Sintetizador de voz Currah Speech 64 (Commodore 64)
- Sintonizador TV (Game Boy Advance)
- Trackball Sony GB-5 (MSX)
- Dragon Data Disk Drive

Programas profesionales

- Contabilidad General - Spectrum (1983)
- MS-DOS 3.30A/GW-BASIC - PC (1989)
- MS-WINDOWS V2.10 - PC (1989)
- Autodesk 3D Studio 4.0 - PC (1994)
- Amiga OS 3.5 (2000)







Juegos

- Space Battle - Intellivision (1979)
- Kickman - Commodore 64 (1981)
- E.T. the Extraterrestrial - Atari 2600 (1982)
- Horace Goes Skiing - Spectrum (1982)
- Avenger - Commodore 64 (1983)
- Mario Bros - Atari 2600 (1983)
- Star Wars - Commodore 64 (1983)
- Ghostbusters - MSX (1984)
- Camelot Warriors - Spectrum (1986)
- Rambo First Blood Part II - Commodore 64 (1986)
- Bubble Bobble - MSX (1987)
- Desert Falcon - Atari 7800 (1987)
- Hat Trick - Atari 7800 (1987)
- Metal Gear - MSX2 (1987)
- Alien Crush - TurboGrafx (1988)
- Crazy Cars - MSX (1988)
- La Abadía del Crimen - MSX (1988)
- Off The Wall - Atari 2600 (1989)
- Vigilante - PC Engine (1989)
- Columns - Game Gear (1990)
- Maniac Mansion - NES (1990)
- X-15 Alpha Mission - Commodore 64 (1990)
- Pac-Mania - Master System (1991)
- Sonic the Hedgehog - Megadrive (1991)
- Batman Returns - Master System (1992)
- Land of Illusion - Master System (1992)
- Dragon Quest - SuperNES (1993)
- Shinning Force - Game Gear (1993)
- Star Trek Next Generation - GameBoy (1993)
- Streets of Rage - Master System (1993)
- Monster Max - GameBoy (1994)
- Puzzle Bobble - NeoGeo CD (1995)
- Super Mario 64 - Nintendo 64 (1996)
- The King of Fighters 96 - NeoGeo CD (1996)
- Golden Eye 007 - Nintendo 64 (1997)
- Time Crisis - Playstation (1997)
- Metal Slug X - NeoGeo MVS (1999)
- Syphon Filter - Playstation (1999)
- The King of Fighters First Contact - NeoGeo Pocket (1999)
- Tintin en el Tibet - GameBoy Color (2001)
- Dragon Ball - Wonderswan (2003)

Exposición principal



A continuación se llegaba a la sala más amplia y, por consiguiente, la más cargada de contenidos.

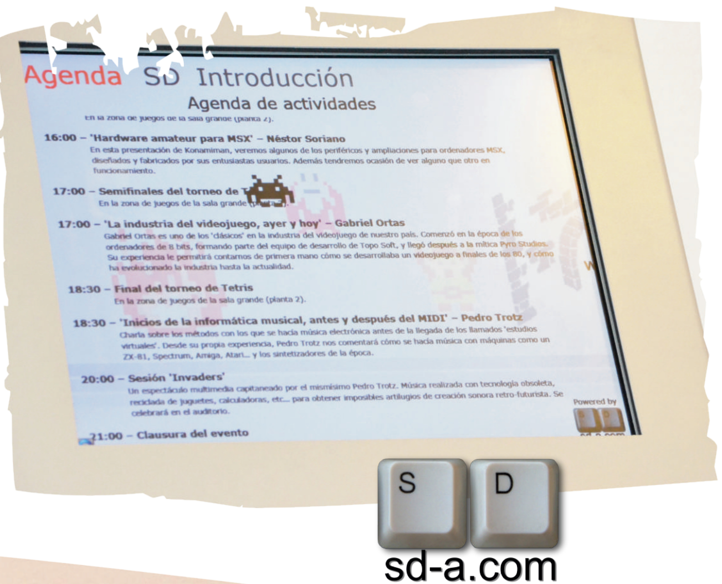
Uno de los fondos se encontraba cubierto por un tendido de publicaciones clásicas, en su mayoría revistas, ejemplares apreciados por cualquier coleccionista, y cuidadosamente conservados:

Biblioteca

- Revista PC Compatible
- Revista Amstrad User
- Revista Dragon User
- Revista Micro Manía (primera época)
- Revista Micro Manía (segunda época)
- Revista MSX Club
- Revista Nintendo 64 Magazine
- Revista Sinclair QL World
- Revista Todo Sega
- Revista Your computer
- Revista MicroHobby (segunda época)
- Libro "Programación del Z80 con ensamblador" (Olivier Lepape)
- Libro "BASIC BASICO - Curso de programación"
- Fanzine "SD Mesxes"
- Fanzine "First Generation"
- Manual de usuario del "Sinclair ZX Spectrum +2"



Un quiosco informativo, desarrollado y cedido por SD Assessors, proporcionaba información a los visitantes a través de su pantalla táctil, como detalles sobre cualquier elemento de la exposición o los horarios de las actividades programadas durante la jornada.

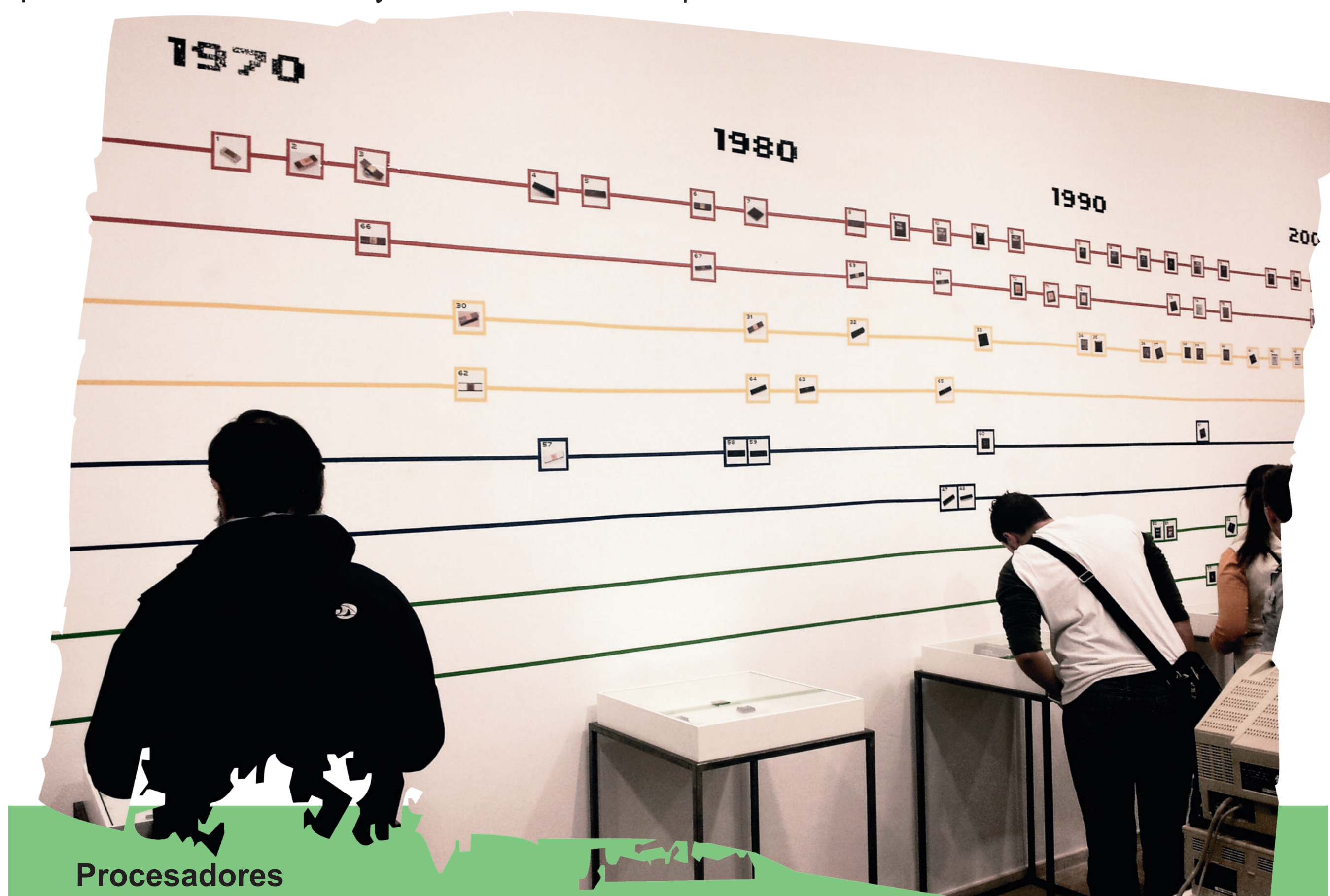


En una de las paredes longitudinales, varios televisores de gran tamaño mostraron vídeos de manera continuada, como imágenes de clásicos juegos de Spectrum, o información sobre las actividades desarrolladas durante el año por la propia asociación RetroMallorca.





La pared opuesta se decoró con un "timeline" de nueve metros de longitud, elaborado en vinilo, en el que aparecían los microprocesadores más representativos de cuantos han impulsado los ordenadores y videoconsolas que conocemos, junto con su fotografía y año de lanzamiento. Bajo el mismo, una serie de vitrinas contenían ejemplares reales de muchos de ellos, formando una colección sorprendente.



Procesadores

- AMD 286-12
- AMD 386DX-40
- AMD Am486DX4-100
- AMD Am486DX2-80
- AMD Am5-X5-133 (P75)
- AMD Athlon K7
- AMD Duron
- AMD k6-2
- Cyrix Cx486DLC
- Cyrix Cx486DX-40
- Cyrix MII-100
- Intel 386DX-33
- Intel 486DX-25 OverDrive
- Intel 486DX2-66
- Intel 486DX4-100
- Intel 80286-12
- Intel Pentium 100
- Intel Pentium Overdrive 486 SX/DX/2 33-66 > 83
- Intel Pentium PRO
- Intel Pentium MMX 166
- Intel Celeron 600 (Coppermine)
- Intel Celeron 800/128/100
- Intel Pentium II 300
- Intel Pentium III 733 mhz (Coppermine)
- Intel Pentium IV
- MOS 6510
- Motorola XC68LC040 25 MHz
- Siemens 8086-2-P (Intel78) 8 MHz
- Zilog Z80 3.5MHz

El grueso de equipos en exposición se distribuyó en catorce muebles construidos y decorados manualmente para la ocasión, ocupando la mayoría de espacio de esta gran sala. Una imponente colección de consolas y ordenadores personales, que reflejaba nada menos que 25 años de historia del entretenimiento digital y la informática doméstica. Tal despliegue de valiosos ejemplares, no habría sido posible sin las aportaciones de todos los coleccionistas que se ofrecieron a prestarlos para la ocasión.



Ordenadores

- Sharp MZ80k (1979)
- Acorn BBC Micro (1981)
- Commodore VIC-20 (1981)
- Sinclair ZX 81 (1981)
- Grundy NewBrain AD (1982)
- Sinclair ZX Spectrum (1982)
- Timex Sinclair 1000 (1982)
- Acorn Electron (1983)
- Mattel Aquarius (1983)
- Sharp MZ-700 (1983)
- Commodore 116 (1984)
- Commodore Plus/4 (1984)
- Dragon 200 (1984)
- Yamaha MSX CX5M II (1984)
- Amstrad CPC 664 (1985)
- Atari 130XE (1985)
- Enterprise 64 (1985)
- Amstrad PC1640 (HDD 20MB) (1986)
- Fujitsu OASYS 30AF (1986)
- Inves Spectrum + (1986)
- MSX Sony HB-501p (1985)
- Acorn Archimedes A3000 (1987)
- Amstrad PPC512 (1987)
- Commodore 64C (1987)
- Sinclair ZX Spectrum +2A (1987)
- Atari 1040 STE (1989)
- Sony MSX2+ F1XV (1988)
- Tandy WP-2 (1989)
- Atari Portfolio (1989)
- Panasonic MSX Turbo-R FS-A1ST (1990)
- Commodore Amiga 1200 Custom Torre (1992)
- Amstrad NC100 (1992)

Videoconsolas

- Soundic TV Sports (SD-04) (1978)
- Mattel Intellivision (1979)
- MB MicroVision (1979)
- Atari 2600 jr (1985)
- Nintendo NES (1986)
- Atari 7800 (1986)
- Nec PC Engine (1987)
- Sega Master System I (1987)
- Atari Lynx (1989)
- Nintendo GameBoy (1989)
- SNK Neo Geo AES (1990)
- Sega Game Gear (1991)
- Nintendo SuperNES (1992)
- Sega Megadrive + Mega CD (1993)
- Atari Jaguar (1993)
- Commodore Amiga CD32 (1993)
- Panasonic 3DO (1994)
- Sony Playstation (1994)
- SNK Neo Geo CD (1994)
- Sega Saturn (1995)
- Nintendo Virtual Boy (1995)
- Nintendo 64 (1997)
- SNK Neo Geo Pocket (1998)
- Sega Dreamcast (1999)
- WonderSwan (1999)
- Nintendo Gamecube (2002)



www.MATRANET.net

Por último, al fondo de la sala, se ubicaba el stand de RetroMallorca, en el que era posible adquirir camisetas de la asociación, informarse sobre las actividades de la misma y darse de alta como socio, además de comprar software para máquinas de 8 bits proporcionado por Matra. Como nota especial, también en este stand y a buen recaudo, se encontraba expuesta una antigua máquina de entretenimiento con monedas de origen Suizo y fechada en 1910, cedida por Incamatic.



Dos juegos para ordenadores antiguos pero de reciente hornada. No fueron creados por grandes empresas y aun así tienen aspecto profesional



INCAMATIC

Zona de venta









En la última sala del recinto se encontraban cuatro stands montados por diferentes empresas. Start Games y Moon Games ofrecían todo tipo de material "retro" para que los asistentes tuvieran la oportunidad de recuperar viejas joyas que tantos recuerdos les traían. Por su parte, Nexus mostraba sus modificaciones de consolas actuales, con las que se podía jugar utilizando emuladores de sistemas clásicos, y Edib daba a conocer sus servicios de formación, relacionados con la creación de videojuegos.



Actividades auditorio



Para reforzar definitivamente la vertiente divulgativa del evento, se llevaron a cabo diversas actividades en el auditorio, las cuáles incluyeron a los dos ponentes más destacados, en relación a la historia de los videojuegos en España, que hayan pasado hasta el momento por la isla. Promo Turismo se encargó de la retransmisión en directo de todas ellas a través de streaming, además de su posterior edición y publicación.



Conferencia de César Astudillo
"Entendiendo la música desde los 8 bits"

César Astudillo, también conocido como "Gominolas", fue el compositor y realizador de las bandas sonoras de buena parte de los videojuegos del estudio español Topo Soft en los años 80 y principios de los 90. Posteriormente trabajó en Pyro Studios, donde participó en el mítico "Commandos" y dirigió el proyecto "Heart of Stone". Desde la perspectiva de su experiencia, vino a explicarnos su particular visión de la música, y su trabajo con ordenadores de 8 bits en reconocidos éxitos comerciales de la época.

youtu.be/VEJBizoIUMg

Conferencia de David Vila
"Historia de los videojuegos, los inicios"

David Vila, principal artífice del proyecto Infoconsolas.com, nos trajo la historia de los videojuegos, pero desde sus inicios más remotos y desconocidos, hasta los primeros que fueron comercializados. Una gran lección para los aficionados que hasta entonces no se habían adentrado en dicha época.



youtu.be/JKnOYIT1T04



Proyección de "Las grandes desconocidas"

Se estrenó en primicia esta producción realizada por David Caldés y Sergio Calvo, en la que se rinde tributo a algunas de las videoconsolas menos populares en nuestro país, pero que a su vez contaron con características y juegos realmente destacables. Todo un lujo para los "consoleros" clásicos.

youtu.be/_MBmDIYL49o

Conferencia de Néstor Soriano
"Hardware amateur para MSX"

Néstor Soriano, también conocido como "Konamiman", es el creador del software necesario para poder conectar un ordenador MSX a Internet (entre otras utilidades para la plataforma). Comenzó su exposición con un rápido repaso al nacimiento del MSX y los periféricos "oficiales" que se comercializaron para el estándar, y profundizó después en toda una serie de diseños realizados por aficionados a lo largo de los años. Finalizó con una demostración de los clientes de Twitter y Dropbox desarrollados por él mismo.



youtu.be/eacibSJxUZg



Conferencia de Gabriel Ortas
"La industria del videojuego, ayer y hoy"

Gabriel Ortas comenzó su carrera en la época de los ordenadores de 8 bits, formando parte del equipo de desarrollo de Topo Soft, llevándole después a Pyro Studios, donde ha sido el productor del videojuego de la película "Planet 51". Gracias a su dilatada experiencia, ofreció una interesantísima perspectiva de la industria del videojuego en España desde los años 80, y magníficos detalles sobre la manera de trabajar en sus inicios.

youtu.be/Fk2RIXXCnXg

Conferencia de Pedro Trotz
"Inicios de la informática musical, antes y después del MIDI"

Pedro Trotz goza de una reconocida carrera en el ámbito de la música electrónica, y es un incansable estudioso del sonido alternativo. Presentó un intensivo repaso a los inicios de la creación musical con microordenadores, una forma de trabajar que, con el tiempo, sería imprescindible para la industria.



youtu.be/fSvfpZeYrvE



Sesión "Invaders"

El colofón a la jornada lo puso el grupo "Invaders", formado por Pedro Trotz, Biyi Ámez y Josep Llodrà, con un espectáculo audiovisual inolvidable, que no dejó un solo hueco en el aforo del auditorio. Artísticamente originales e impecables, integraron al público de la mejor manera posible en su creación.

youtu.be/88jZ3FXjUpg

Medios

La repercusión volvió a ser extensa, tanto en medios especializados como en prensa tradicional. Diarios como El Mundo, Diario de Mallorca o Última Hora se hicieron eco del evento, y tuvimos la oportunidad de participar en programas de radio de IB3 (Tassa i Mitja), Ona Mallorca (Mallorca en Xarxa) y la COPE.

Estos son algunos de los enlaces a diversos medios destacados:

– El Gamer, Videoreportaje
– IB3 Ràdio – Tassa i Mitja (27/11/2011)
– Fase Bonus - Entrevista a RetroMallorca
– MSXBlog de Konamito
– Infoconsolas, RetroMallorca 2011, una magnífica segunda edición
– Locomosxca World, Caminando entre dinosaurios
– Coliseo Digital
– Fase Extra – Acercando el pasado al presente
– AAMSX
– El Píxel Ilustre
– B@leóplis (El Mundo) – Los arqueólogos del bit

B@LEÓPOLIS
EL SUPLEMENTO DE LA INNOVACIÓN EN LAS ISLAS
EL MUNDO
NÚMERO 159 / MARTES 29 DE MAYO DE 2012
www.elmundo.es/baleares

>Investigación/ Salud
El consumo de fitato ayuda a prevenir la osteoporosis
PÁGINA 3

Miembros de la Asociación RetroMallorca en el local donde se reunen y realizan su programa de radio en el barrio del Rafal. / ALBERTO VERA

Los arqueólogos del bit

>Tecnología/ Lo que comenzó como un encuentro de un grupo de amantes de los viejos ordenadores se ha convertido en RetroMallorca, una asociación que investiga la historia de la informática y el ocio digital. **Elena Soto**

Espectaculares imágenes en 3D, pantallas táctiles o sensores de movimiento para interactuar con las máquinas, el desarrollo de la industria de los videojuegos ha crecido a un ritmo tan vertiginoso que su prehistoria apenas si alcanza el medio siglo. Otro tanto puede decirse de la informática, donde nombres de aparatos como Spectrum, Amstrad, MSX o Commodore suenan a los usuarios actuales al pleistoceno del bit. Pero sus comienzos no se pierden en la noche de los tiempos, están a la vuelta de la esquina –el Spectrum cumplió a finales de abril 30 años y la Magnavox Odyssey, considerada la primera consola de videojuegos, acaba de cumplir los 40 este mes de mayo–.

En menos de cuatro décadas inventos como éstos se han convertido en piezas de museo, y sus historiadores –podríamos denominarlos arqueólogos de la informática– son usuarios que, en ocasiones, rondan la edad de muchos de estos aparatos. Y es que para todos los que han venido al mundo con un Windows debajo del brazo puede resultar sorprendente descubrir que hubo una época en la que los ordenadores eran incompatibles entre si y las consolas tenían un solo juego.

RetroMallorca, asociación que investiga la historia de la informática y el ocio digital, celebró el pasado 23 de abril, en el Centro Cultural s'Escorxador, el 30 aniversario del ZX Spectrum, y hoy, uno de sus miembros, Juan Salvador Sánchez, participará en el ciclo de conferencias *Ficciones Científicas y Fantásticas 2.0: perspectivas académicas de los mundos virtuales interactivos*, que tendrá lugar en la sala de actos del Edificio Anselm Turmeda de la UIB, donde contará la historia de los videojuegos.

«En la charla repasaré los juegos clásicos más representativos explicando cómo surgieron», comenta Sánchez. «Los aparatos de antaño disponían de recursos muy limitados que se suplían con la imaginación. Como no se podía sorprender al usuario con gráficos, realismo o bandas sonoras había que crear juegos que fuesen adictivos, fáciles de emplear y divertidos, algo que se echa de menos en la actualidad, en que parece que la calidad se mide por el número de gigas, el de polígonos o la calidad de las texturas».

«Actualmente las empresas tienen una plantilla de programadores, numerosos departamentos y todo está planificado y muy estudiado», continúa, «pero en aquel momento un juego podía salir de la habitación de un usuario que estaba programando. La Pulga, el que se considera el primer videojuego de la historia del software español, surgió en el año 83, de las explicaciones de un programador sobre el funcionamiento de las parábolas por ordenador, al que incorporó un personaje (la pulga) que es el que realiza el movimiento, dando saltos por la pantalla».

SIGUE EN PÁGINA 2

Agradecimientos

RetroMallorca 2011 no habría sido posible sin la colaboración de distintas empresas y entidades, aportando cada una de ellas una parte esencial para el resultado global. Además de todas las contribuciones ya mencionadas, no podemos olvidar las siguientes:

- Obra Social SA NOSTRA cedió sus magníficas instalaciones para la celebración del evento, así como los servicios del personal del centro.

- Amic Hotels proporcionó el alojamiento para los invitados provenientes de la península.

- Gracias a la colaboración de Palma Comunicación, Fonemia y Orange, dispusimos de una conexión 3G para el streaming.

- IsoBYTES nos facilitó el transporte para los equipos más voluminosos de la exposición.

- La colaboración de Rótulos Sánchez nos permitió el despliegue de vinilos que formaron parte de la decoración.

Fue decisiva la aportación de todos los expositores de la zona de venta, así como la de las siguientes empresas:











promo turismo



SATSUPPORT
www.s-2.es INFORMÁTICA

























Pero sin duda, la clave del éxito estuvo en el esfuerzo de muchas personas, que se volcaron en hacer realidad este proyecto tan extraordinario, y a quienes corresponde todo el mérito del mismo:

Aina Fermoselle
Aina Vidal
Alfonso Ben
Ana María Madrid
Ana Vargas
Andreu Llabrés
Ángel Bustos
Antonio Fornés
Antonio Villalonga
Arturo del Cura
Benjamí Villoslada
Biyi Ámez
Catalina Fernández
Cati Mayol
César Astudillo
Chiho Nakama
Cristian Fernández
Cristina Rivas
David Caldés
David Martín
David Vila
Eduardo Vasco
Elionor Morante
Enric Isern
Enrique Morales
Fernando Fernández
Fernando Soberats
Francisca Fullana
Francisca Niell
Francisco Ibáñez
Francisco Javier Ibáñez
Francisco Márquez
Gabriel Ortas
Gonzalo Pastor
Guiem Font
Isabel Pérez
Jaime Jaume
Jaime Mesquida
Javier Fernández
Joan Torrens
Jorge Mejías
José Manuel Cachón
José Martinez
Josep Llodrà
Juan Jiménez
Juan Segura
Laura Sánchez
Llorenç Julià
Lorenzo Bueno
Mª de la Salud Artigues
Mar Frau
Marc Ostendorp
Marcelino Luna (padre)
Marco Táboas
Margalida Ramis
Maribel Rullán
Matías Binimelis
Maximiliano García
Miguel Ángel Payeras
Néstor Soriano
Noemí Garcies
Paco Blaya
Pedro Díaz
Pepa Vidal
Pere Amengual
Rafael Corrales
Sara Vidal
Sergio Calvo
Sergio Hernández
S.T.A.R.
Tona Pou
Toni Nicolau
Toni Ribas
Veit Andreas Mosberger
Vicente Rodríguez
Víctor Gómez
Xavier Borrull
Xisca Fornés
Xisco Servera

El núcleo de RetroMallorca estaba compuesto por:

Emilio Rubio
Marcelino Luna
Joaquín Almendro
Juan Salvador Sánchez
David Donaire
Víctor Fernández
María del Mar Gallardo